настольная игра

Утопия Драконов

правила игры

УТОПИЯ ДРАКОНОВ

Окунитесь в мир фантазийной пошаговой стратегии вместе с ЛасИграс.

Здесь сочетаются две составляющие:

- **Стратегическая – ваш герой исследует территорию, захватывает всевозможные объекты.**
- **Тактическая – ваш герой сражается с войсками противника.**

Цель игры зависит от вашей стратегии: либо уничтожить всех врагов, либо захватить все замки. В любом случае вы станете победителем.

СОСТАВ ИГРЫ:

1. Игровое поле
2. Фишка вора – 4 шт.
3. Фишка героя – 4 шт.
4. Жетон игрока – 64 шт.
5. Карточка армии – 121 шт.
6. Тайл с сундуками – 16 шт.
7. Карточка монстра – 30 шт.
8. Поясняющая листовка – 4 шт.
9. Драгоны (деньги Утопии) – 250 купюр
10. Игральный кубик– 1 шт.
11. Шкала с фишкой времени

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

1. В игре может принимать участие от **2** до **4** игроков.
2. Разложите игровое поле в центре стола.
3. Разложите на клетки с сундуками тайлы рубашкой вверх (смотреть, что находится на обороте, нельзя).
4. Поместите возле игрового поля шкалу с фишкой времени.
5. Каждый игрок выбирает фишку героя и помещает ее в центр игрового поля на клетку **«Перекресток»**.
6. Также подготовьте жетоны игрока и фишки **Вора**, положите их рядом с игровым полем.
7. Положите рядом с полем поясняющие листовки, чтобы было удобнее ориентироваться.
8. Подготовьте 4 колоды с карточками армии, перетасуйте каждую в отдельности (карточки различаются по цветам) и поместите рядом с полем рубашкой вверх.
9. Карточки **Монстров** перетасуйте и положите рубашкой вверх возле игрового поля.
10. Далее раздайте каждому игроку по **100** Драгонов разными купюрами – это ваш стартовый капитал.
11. Остальные купюры положите в любое удобное для вас место, чтобы было легко их брать. Это будет общий мировой банк Утопии.
12. Игровой кубик положите возле поля.

ПОДРОБНО О СОСТАВЛЯЮЩИХ

Игровое поле (карта Утопии):

Перед вами карта Утопии Драконов. Она поделена на **4** сектора замков разных рас: **Люди**, **Орки**, **Нежить**, **Эльфы**. Клетки между секторами – это нейтральная территория.

Каждый сектор замка состоит из **18** клеток с разными строениями, Монстрами, бонусами и т.п. *(подробно о каждом секторе см. ниже в пункте «Обозначение клеток»)*.

4 центральные клетки сектора (замок) не являются клетками ходов, это некая шкала уровней, о которых написано ниже, но в то же время это сердце вашего замка, в котором может находиться войско *(см. подп. 1 в пункте «Завладеть замком»)*.

Каждый замок огражден неприступной стеной. Попасть в любой замок можно только через клетку **«Ворота»**. Также вы можете попасть в свой замок через клетку **«Портал»**.

Игровое поле

Шкала времени

Жетоны игроков

Тайлы с сундуком

Колоды армий

Люди Нежить Орки Эльфы

Колода монстров

Фишки героя

Фишки Вора

ОБОЗНАЧЕНИЕ КЛЕТОК

Ворота: только через эти клетки можно зайти в замок или выйти из него. На воротах можно размещать армию.

Монстр: встав на эту клетку, вы можете сразиться с Монстром или не сражаться, по вашему выбору *(подробно о сражении см. ниже)*.

Таверна: здесь вы можете нанимать Управляющего или Вора, только в таверне своего замка.

Гильдия магов: попав на эту клетку, вы можете приобрести различные магические заклинания.

Лазарет: здесь можно вылечить свое войско, в любом из замков.

Клетка с изображением сундука: на них выкладываются тайлы с бонусами или анти-бонусами.

Шахта: завладев этой клеткой, вы будете получать определенное количество денег в конце каждой недели, это источник ваших доходов.

Миссия: встав на эту клетку, вы получаете дополнительное задание, выполнение которого принесет вам различные бонусы.

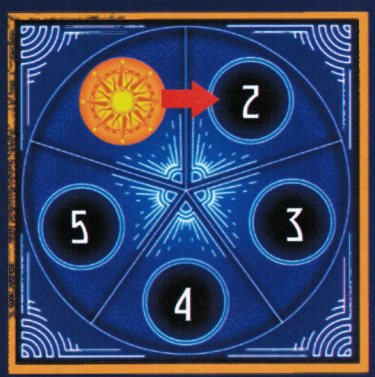
Казарма: это место, где вы можете нанимать войско, только в своем замке.

Портал: может перенести вас в ваш замок или в другой портал.

Будьте внимательны, так как клетки с одинаковым значением выглядят на поле по-разному! Обращайте внимание на надписи на клетках. Например, клетки «Казарма» :

Шкала времени:

В игре неделя состоит из **5** дней. После того как каждый игрок сходил, ***фишка*** перемещается на следующий день. После **5**-го дня вновь следует первый день.



Драгоны:

Это деньги, которые вам нужны для найма войск, перехода на следующий уровень, покупки магии.

Карточки Монстра:

Пригодятся вам, если вы решите сразиться с Монстром, встав на соответствующую клетку.

Карточки Армии:

Каждая из стопок в течение игры перейдет игрокам – это будет состав армии, которую вы сможете нанимать.

Люди Нежить Орки Эльфы

Жетоны игрока:

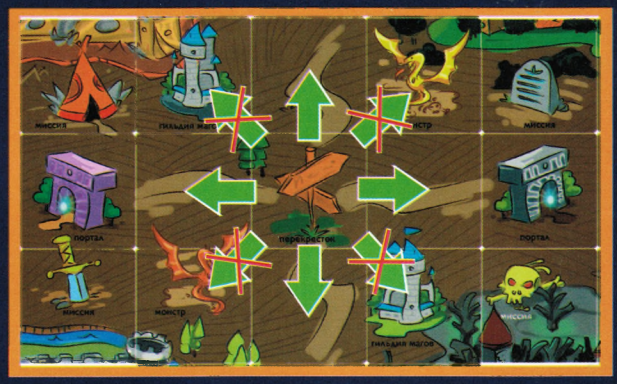
Когда вы завладеваете замком, вы берете себе жетоны такого же цвета, что и цвет замка. Вы помещаете свой жетон в центр поля этого замка на тот уровень, на котором вы сейчас находитесь. Также эти жетоны помещаются на другие объекты, захваченные вами.

ХОД ИГРЫ:

На шкале времени поставьте фишку на первый день. Определитесь, кто будет ходить первым, любым удобным для вас способом.

Первый игрок кидает кубик и передвигает фишку по клеткам в любую сторону по вертикали или горизонтали *(двигаться по диагонали нельзя)*.

Игрок может идти на такое количество ходов, сколько выпало на кубике, а может сходить меньше ходов, на свой выбор.



Остановившись на определенной клетке, игрок выполняет действие, соответствующее данной клетке поля *(см. раздел «Действия на поле»)*. Если вы сражаетесь, то вы не выполняете действие, а ведете бой с другим игроком. Бывают исключения, когда вы совершаете и то, и другое, в этом случае в правилах описаны бой и действие, и когда наступает конец хода *(например: см. подп. 2 в пункте «Завладеть замком»)*.

После выполнения действия ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Когда все игроки сделали по своему первому ходу, наступает второй день – фишка передвигается на **2**-й день. Вновь ходит первый игрок и так далее, пока игра не закончится *(см. раздел «Конец игры»)*.

ДЕЙСТВИЯ НА ПОЛЕ

Завладеть замком:

Когда игра только началась, замки никому не принадлежат, вы можете выбрать любой замок и направиться в его сторону. Но помните, завладев замком в начале игры, вы становитесь предводителем данной расы. У каждой расы есть определенные бонусы в игре.

Нежить: будучи довольно коварной расой, они имеют преимущество в один призрачный полк. Этот полк добавляется к армии нежити только на один день – **5**-й. Призрачный полк имеет все свойства средних воинов. Следовательно, только каждый **5**-й день вы можете воспользоваться картой **«Призрачный полк»** во время боя. Этот полк не нужно нанимать в казарме, он сразу присутствует в колоде войск игрока.

Орки: довольно мощная раса в бою, поэтому они имеют преимущество. Когда в бою встречаются войска равные по силе, участники кидают кубик. Орки получают **+1** к любому выпавшему числу.

Эльфы: известны всем своей скоростью, поэтому нанятый ими ***Вор*** может совершать по ***2*** хода за **1** раз.

Люди: славятся своей алчностью как никто другой, поэтому, завладев всеми тремя шахтами на своей территории, они получают в ***1***-ый день каждой недели доход как от ***4*** шахт .

1. Чтобы завладеть замком, нужно пройти фишкой через его ворота. Следовательно, на воротах замка вам останавливаться не обязательно, главное, чтобы количество ходов было равно или больше чем ходов от вашей фишки до ворот ***(Рис. 1)***.

- Завладев замком, вы берете жетоны игрока такого же цвета как замок, и выставляете ***1*** жетон на клетку уровня с цифрой ***1***. Также эти жетоны вы будете использовать, когда завладеете шахтой или другим замком ***(Рис. 2)***.
- Как только вы завладели замком, вы получаете карточки войск данной расы и кладете их возле себя. Это еще не ваши войска, но теперь вы можете набирать из этой колоды себе армию. Вы берете фишку ***Вора*** того же цвета, что и замок, воспользоваться которой можно, наняв его, то есть встав на клетку ***«Таверна»***.
- Вы можете защитить свой замок, выставив свои войска *(на клетки с уровнями замка)*, а также ограничить подход к вашему замку, выставив дополнительные войска на ворота.

Для того чтобы поместить войска на ворота, нужно в свой ход встать на клетку с воротами и оставить рядом с этой клеткой карточки с войсками рубашкой вверх *(любое количество карт)*, чтобы противники не знали, какое войско и в каком количестве стоит на защите ваших владений ***(Рис. 3)***. Чтобы поместить войска в центр замка, вам нужно находиться на соседней с этой областью клетке и поместить карточки с войсками рубашкой вверх *(любое количество)* в этот сектор. Помещая войска на воротах или замке, вы совершаете один ход, и далее ходит следующий игрок ***(Рис. 4)***.

(Рис. 1)

(Рис. 2)

В углу карты указан цвет, который относится к той или иной расе. Например: люди - оранжевый цвет.

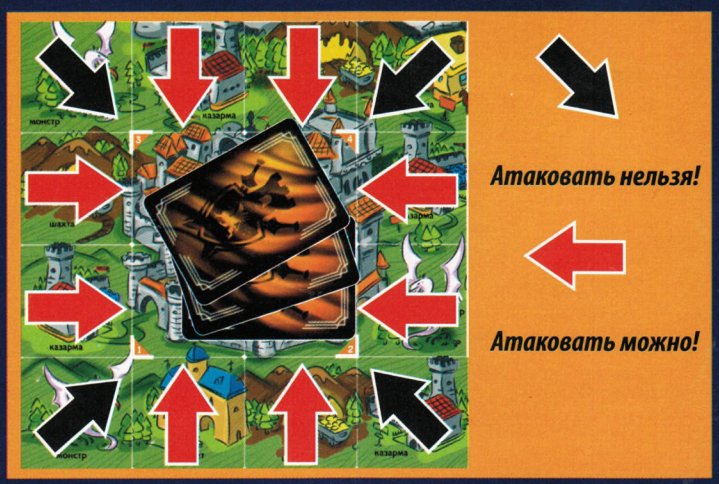
(Рис. 3)

(Рис. 4)

2. Если замок кому-то принадлежит, для его захвата нужно пройти через его ворота.

- Если на воротах нет вражеских войск, вы проходите свободно на любое количество клеток, выпавшее на кубике.
- Если на воротах есть вражеская армия, нужно с ней сразиться, чтобы пройти. Для этого вам необходимо встать на клетку ***«Ворота»*** замка и провести бой ***(Рис. 5)***. *(См. раздел «Проведение боя».)*
- Если вы победили или ворота были пусты, вы можете разместить на воротах свои войска. На этом ваш ход завершается.
- Если войска есть в центре замка, с ними также надо сразиться, но для этого вам нужно встать на клетку возле замка, объявить о нападении и провести бой *(см. раздел «Проведение боя»)*. Нападать можно только по вертикали или горизонтали, нападать на замок с диагонально размещенных клеток нельзя ***(Рис. 6)***. После победы вы также можете разместить свои войска на клетках уровней этого замка. На этом ваш ход завершается.
- Также вы можете захватывать шахты и другие объекты на территории замка, нужно лишь встать на нужную клетку.

(Рис. 5)



(Рис. 6)

Если ваш замок захватили:

У вас есть одна игровая неделя (***5*** дней), чтобы найти новый замок или отвоевать свой. Если вы смогли найти для себя замок, вы в игре, если нет – выбываете. А ваши шахты становятся нейтральной территорией, если до этого другой игрок не захватил их.

ШАХТЫ

Чтобы завладеть шахтой, нужно лишь встать на клетку шахты и разместить на ней жетон игрока, теперь это ваша шахта. Но захватывать шахты можно только после того, как в вашем владении появился замок. Вы можете владеть любым количеством шахт. Если другой игрок решит завладеть вашей шахтой, ему также нужно встать на клетку и заменить ваш жетон на свой.

Что дают шахты?

Они дают вам деньги, на которые вы можете покупать войска, воров, управляющих, давать откуп при побеге с поля боя, покупать магию, лечить войска и поднимать уровень своего замка.

Шахты приносят вам фиксированный заработок в начале каждой недели, следовательно, в первый день каждый игрок получает свое количество Драгонов из общего мирового банка Утопии.

1 уровень замка: 1 шахта дает 50 Драгонов.

Следовательно, если в ваших владениях ***2*** шахты, то в первый день недели вы получите ***100*** Драгонов и так далее, сумма будет зависеть от количества шахт.

Также сумма за ***1*** шахту будет увеличиваться с увеличением уровня замка.

2 уровень замка: 1 шахта дает 100 Драгонов.

3 уровень замка: 1 шахта дает 150 Драгонов.

4 уровень замка: 1 шахта дает 200 Драгонов.

Для того чтобы было удобнее ориентироваться по ценам и прибыли, в игре есть поясняющая листовка ***«Драгоны»***.

КАЗАРМА

Чтобы нанять войско, вам необходимо встать на клетку ***«Казарма»***. Далее вы озвучиваете, что покупаете войско, берете нужную сумму из Драгонов на руках и помещаете ее в общий мировой банк Утопии. А из стопки карт войск вашей расы, выбираете те войска, которых вы оплатили. Понять силу войск можно по цвету кружков на карточках. Зеленые кружочки обозначают первый уровень войск, синие кружочки – второй уровень и красные кружочки – третий уровень. Сила войск будет зависеть от того, на каком уровне находится ваш замок.

1 уровень замка: можно нанимать только войска первого уровня *(карты с зеленым кружочком)*.

2 уровень замка: можно нанимать войска первого и второго уровня *(карты с зеленым или синим кружочком)*.

3, 4 уровни замка: можно нанимать все виды войск *(карты с обозначением зеленым, синим и красным кружочками)*.

Стоимость войск смотрите в поясняющей листовке ***«Драгоны»***.

ТАВЕРНА

Чтобы нанять в таверне Управляющего или Вора, необходимо встать на клетку ***«Таверна»*** и озвучить всем решение приобрести Управляющего или Вора. Нужную сумму Драгонов необходимо передать в общий мировой банк Утопии. После чего, если вы наняли вора, поместите на клетку ***«Таверна»*** фишку ***Вора***, а если вы наняли Управляющего, поместите на клетку ***«Таверна»*** один из своих жетонов игрока. При приобретении обоих поместите и жетон, и фишку на клетку ***«Таверна»***.

Нанять Управляющего – 100 Драгонов. Вы можете нанять его только со второго уровня замка.

Нанять Вора – 50 Драгонов. Вы можите нанять его с первого уроня замка.

Функции управляющего:

Управляющий не имеет фишки на поле, он скорее ваш незримый слуга! Так как по мере роста вашей империи ей становится все сложнее управлять, Управляющий поможет вам упростить некоторые моменты и решить задачи без непосредственного участия вашего героя.

- Если вам необходимо защитить замок от нападения врага *(другого игрока)*, но вы находитесь на другом конце поля и за один ход вам до замка не добраться. Тогда игрок выполняет **2** действия: **1** действие – кинуть кубик. Второй ход – действие Управляющего. Просто потратьте Драгоны на войска и поместите их на воротах замка или в его сердце.
- Если вы собрались в бой, но вам нужны еще войска, отправьте весточку своему Управляющему. Для этого нанимайте воска и присоединяйте их к своей армии на руках, далее кидайте кубик и двигайтесь по полю.

Что делает Вор:

Он может проводить простые операции, которые будут подрывать защиту соседних замков. Для этого фишка ***Вора*** вступает в игру, он так же ходит по полю, вам предстоит кидать кубик. Теперь за один ход вы играете двумя фишками и совершаете ***2*** действия, то есть ваш герой действует по прежним правилам, а у Вора есть свои задачи.

1. Отравить армию соперника: нужно довести фишку ***Вора*** до клетки, соседствующей с клеткой армии соперника. И кинуть еще раз кубик: если выпало от ***1*** до ***4*** – операция удалась, все отравлены. Фишка ***Вора*** остается на игровом поле, а карты армии убираются в свою колоду. Если выпало ***5*** или ***6*** – операция провалилась, Вора заметили враги и убили, фишка убирается с игрового поля.

2. *Остановить работу шахты противника.* Для этого нужно встать на клетку шахты противника. Кинуть кубик: если выпало ***1-4*** – шахта остановлена. В этом случае работа шахты прекращается, и чтобы она вновь приносила деньги, ее нужно заново захватить. Если выпало ***5*** или ***6*** – шахту не получилось остановить, Вор получает травму и погибает, его фишка убирается с поля.

3. *Шпионить.* Можно узнать набор войск на воротах замка или в сердце замка на клетках уровня. Для того чтобы узнать, какое войско охраняет ворота, Вор должен встать на клетку ворот. Чтобы узнать войска на клетках уровня, нужно встать рядом с этой клеткой. Далее вновь кидаем кубик: если выпало ***1-4*** – шпион выполнил свою миссию и может узнать, что за войска там прячутся, взяв карточки и посмотрев. Другим игрокам сообщать об увиденном нельзя. Если выпало ***5*** или ***6*** – миссия провалена, Вора засекли и убили, его фишка убирается с поля.Если вам не повезло, и Вор погиб, вы можете нанять его еще раз. Для этого нужно вновь встать на клетку ***«Таверна»*** своего замка.

МИССИЯ

Вы можете выполнять отдельные миссии в игре и получать за это бонусы. Для этого нужно встать на клетку ***«Миссия»*** и кинуть кубик.

В зависимости от того, что выпадет на кубике, вам достается миссия, за выполнение которой вы получите вознаграждение из общего мирового банка Утопии. Миссии описаны на отдельной поясняющей листовке ***«Миссия»***. Вам не обязательно сразу выполнять миссию, это можно сделать в любое удобное для вас время в игре, но пока вы не выполните одну миссию, нельзя приступать к следующей.

ЛАЗАРЕТ

Если во время боя у вас пострадало войско, вы можете восстановить его в лазарете, только в том случае, когда пострадало не все войско или вы совершили побег. Но успеть сделать это нужно в течениие 5 игровых дней. (По истечении этого времени армия погибает.) Пользоваться картами невылеченных войск нельзя. Лечить армию дешевле, чем нанимать новую. Для этого вы встаете на клетку ***«Лазарет»*** и вносите в общий мировой банк Утопии нужную сумму.

Вы восстанавливаете свои ряды, возвращая на руки карты войск. Стоимость лечения смотрите в поясняющей листовке ***«Драгоны»***.

ГИЛЬДИЯ МАГОВ

Здесь вы можете купить специальные заклинания, которые помогут в борьбе с врагами. Для того чтобы купить заклинание, нужно в свой ход встать на клетку ***«Гильдия магов»*** и озвучить, какое заклинание вы покупаете, а затем положить в общий мировой банк Утопии нужную сумму. Заклинания, стоимость и время действия описаны на отдельной поясняющей листовке ***«Заклинания»***.

МОНСТР

Встав на клетку ***«Монстр»***, вы можете сразиться с ним, а можете не сражаться, выбор за вами. Но, сразившись с Монстром, вы зарабатываете Драгоны. Как сражаться с Монстрами, смотрите в разделе ***«Проведение боя»***, пункт ***«Сражения с Монстрами»***.

ПОЛЯ С ТАЙЛАМИ

В начале игры вы разместили на клетки с сундуками тайлы. Встав на данную клетку, вы переворачиваете тайл и получаете ***бонус*** или ***анти-бонус***, написанный на обороте тайла. Один тайл действует ***1*** раз . То есть если вы на него встали и перевернули, другой игрок и вы сами в течение игры, вставая на эту клетку, не получаете ничего, клетка становится обычным ходом. Как только все тайлы перевернуты и использованы игроками, перемешайте их и заново выложите на клетки с сундуками, чтобы эти клетки вновь были активны.

УРОВНИ ЗАМКА

Изначально при завладении замком, вы получаете первый уровень. Повышение уровня дает вам множество плюсов: вы можете нанимать более сильное войско, в бою с противником вы можете формировать целые отряды и атаковать, вы получаете больше денег от шахт.

Чтобы перейти на новый уровень, необходимо внести определенную сумму в банк. При этом вы можете находиться в любой части поля, не обязательно в замке. Главное, чтобы у вас было на руках достаточное количество Драгонов.

Стоимость уровней замка:

Перейти на 2 уровень – 300 Драгонов.
Перейти на 3 уровень – 500 Драгонов.
Перейти на 4 уровень – 700 Драгонов.

Если вашим замком завладел соперник, вы не теряете свои уровни, и не имеет значения, вернете вы свой замок или завладеете другим.

ПОРТАЛ

Встав на клетку ***«Портал»***, вы можете перемещаться по полю. Если у вас нет замка, вы перемещаетесь только с портала на портал. Вы встаете фишкой на портал и сразу можете переставить вашу фишку на другой портал на выбор. Как только вы завладеете замком, вы можете перемещаться с портала в свой замок. Вы точно также встаете фишкой на портал и сразу перемещаете эту фишку в замок на клетку уровня, на котором сейчас находится ваш замок.

ПРОВЕДЕНИЕ БОЯ

Итак, у вас есть армия, и вы решаетесь на атаку.

- Чтобы атаковать ворота и замок, нужно встать на клетку ***«Ворота»*** или возле клеток с уровнями замка.
- Чтобы атаковать противника, нужно встать на одну клетку с противником.
- Для атаки Монстра нужно встать на клетку ***«Монстр»***.
- Атака вора производится также на одной клетке с вором.

Атака соперника (другой игрок, армия на воротах, армия в сердце замка):

В первом раунде, сначала ходит нападающий. Он выкладывает одну или несколько карт (комбинацию) войск из тех, что у него находятся на руках. Следующим выкладывает карту тот, на кого напали, он отбивается.

- Если войска равны по силе, участники по очереди кидают кубик, и кто выкинул большее число, тот выиграл первый раунд.
- Если войска не равны по силе, автоматически выигрывает более сильная карта *(среднее войско побеждает слабое, сильное войско побеждает среднее, сильное войско побеждает слабое)*. В игре есть различные комбинации войск, смотрите листовку ***«Войска»***.

Что происходит с картами:

- Если ваша карта проиграла, вы кладете ее в отдельную колоду рубашкой вверх до конца боя.
- Если карта победила, она кладется в отдельную колоду рубашкой вниз на один раунд, затем возвращается и может опять использоваться в бою. Все дело в том, что после одного раунда войско устает, воинам нужно перевести дух и залатать раны. Если на руках нет карт с войсками, тогда можно не ждать ***1*** раунд, а использовать сразу эту карту.

Далее происходит следующий раунд сражения, теперь первым ходит тот, чья карта победила в первом раунде. Раундов может быть сколько угодно, пока у вас и у вашего соперника на руках есть войска. Если один игрок остался с войсками, а у второго все повержены, бой выигрывает первый игрок.

Проигравший выходит из игры.

Когда вы понимаете, что можете проиграть, у вас есть возможность отступить. Для этого объявите в любой момент сражения о вашем решении и заплатите сопернику откуп в размере ***50*** Драгонов. Кидайте кубик и отходите от врага на выпавшее количество клеток. Догнать вас соперник может только в свой следующий ход. Вы же совершили дополнительный ход, откупившись от него Драгонами.

Но бои бывают более сложными и интересными, потому что в игре есть возможность комбинаций карт войск. Так, например, если на вас сходили картой среднего войска, вы можете объединить три карты слабого войска и выложить их. В этом случае три ваших слабых войска побеждают среднее, и кубик кидать не надо.

Объединение войск зависит от уровня замка:

1 уровень замка: можно объединять только войска первого уровня.

2 уровень замка: можно объединять только войска первого уровня или только войска второго уровня.

3 уровень замка: можно объединять войска первого уровня и второго между собой.

4 уровень замка: можно объединять войска всех уровней между собой.

Соответственно, если вы комбинируете и объединяете войска, на них действуют такие же правила, как и если у вас одно войско.

Комбинации войск смотри на поясняющей листовке ***«Войска»***. На листовке есть спец. обозначения:

Войска равны по силе, нужно кидать кубик.

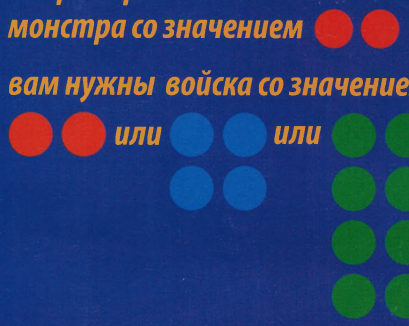
Действие идет только в одну сторону.
Например: одно войско ***3*** уровня может побить одно войско ***2*** уровня и т.д.

СРАЖЕНИЯ С МОНСТРАМИ

Встав на клетку и решив сразиться, вы вытягиваете карту ***Монстра*** из колоды . На карте изображена комбинация, которой вы можете побороть данного Монстра, и вознаграждение, которое вы получите после боя. Комбинация выглядит как кружочки: цвет кружочка отвечает за уровень войска, которое вам нужно, количество кружочков одного цвета обозначает количество карт с данным войском, которые должны быть у вас на руках.

Нужно, чтобы у вас на руках были карты войск такие же, как на карте ***Монстра***, равные или большие по силе. Вы можете использовать не все войска находящиеся на руках, а только те, которые посчитаете нужным.

Если нужных карт войск нет, тогда вы автоматически совершаете побег и не сражаетесь с Монстром, откупаетесь в размере ***50*** Драгонов, которые передаете в общий мировой банк Утопии. В случае, если у вас нет ***50*** Драгонов, вы лишаетесь армии, которая была у вас на руках.

Например: чтобы победить монстра со значением 

вам нужны войска со значением

или ***или***

Комбинации могут быть другими, все зависит от уровня вашего замка.

После боя карта Монстра убирается в отдельную колоду сброса.

Вы принимаете бой

1. Кидайте кубик:
   - Ваш замок на ***1*** уровне: только выкинув ***1***, вы спасете армию после сражения.
   - Ваш замок на ***2*** уровне: только выкинув ***1*** или ***2*** , вы спасете армию после сражения.
   - Ваш замок на ***3*** или ***4*** уровне: только выкинув ***1***, ***2*** или ***3*** , вы спасете армию после сражения.

   Сбегать с поля боя после того, как выкинули кубик, нельзя.
2. Дальше происходит сражение. Если вы выкинули нужное число для спасения армии, вы побеждаете Монстра, и сражавшиеся войска остаются с вами, плюс вы получаете вознаграждение, которое написано на карте ***Монстра***. Вы не выкинули нужное число на кубике, после сражения вы побеждаете Монстра, но ваши войска, участвующие в сражении, погибают:
   – Если вы хотите спасти армию, посетите лазарет и вылечите ее (на это у вас есть 5 игровых дней).
   – Если вы не хотите спасать армию, уберите карточки в колоду войска.
3. Карта ***Монстра*** убирается в отдельную колоду сброса. Когда карточки ***Монстра*** в основной колоде закончатся, возьмите колоду сброса и перетасуйте ее, вновь поместите эти карточки рубашкой вверх возле игрового поля.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в тот момент, когда один из участников захватил все замки на игровом поле.
Или в тот момент, когда все враги побеждены, то есть вышли из игры.